

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Dinamiche Dell'immaginario: una prospettiva semiotica

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/90258> since

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

Dinamiche dell'immaginario: una prospettiva semiotica

GUIDO FERRARO*

English title: *Dynamics of the Imaginaire: A Semiotic Perspective.*

Abstract: The paper identifies, in the dimension of the imaginary, a specific dynamic of the human species, a dynamic that — exactly as in the mechanisms of language and narrativity — essentially consists in the capacity of exploring virtual alternatives to a situation that is experienced as more or less real. In reconnecting this perspective to both Saussure's linguistic structuralism and Levi Strauss's ethnological interpretation of it, the paper points out, nevertheless, the reductionism of the framework endorsed by the famous anthropologist, whose studies do attribute a rationality to the language of myth, and therefore to the mechanisms of the imaginary, but always as a derivative dimension of a supposed signified reality, meant as more solidly tangible than experience. Through a series of examples taken mostly from 'highly imaginative' contemporary cinema, from King Kong to Avatar, the paper puts forward the hypothesis that the dichotomy between reality and imaginary, vaguely inspired to Lacan, should be replaced by a more nuanced conception of levels of reality, where myth does not only transfigure a pre-existent reality but, in a certain sense, prepares a future reality.

Key-words: virtuality; structuralism; myth; cinema; reality.

1. Immaginario e semiotizzazione.

Mettendo subito da parte ogni visione limitativa — come quelle che legano la definizione dell'immaginario al concetto di “immagine”, e dunque a una dimensione precipuamente visiva, o quelle che lo collegano a un qualche tipo di medium, o a qualche momento specifico nello sviluppo culturale dell'umanità — credo sia essenziale rilevare come l'esercizio dell'immaginario risulti di fatto coestensivo a tutta la storia della nostra specie. Al tempo stesso, poiché ci si presenta strettamente legato all'impiego di un qualche tipo di sistema semiotico — in primo piano sono il sistema narrativo e quello linguistico — l'esercizio dell'immaginario ha una stretta correlazione con quel processo

* Università di Torino.

di *semiotizzazione dell'ambiente* che agisce a livello profondo, in parallelo con altri meccanismi di *antropizzazione* del mondo.

Questo ha a che vedere con un uso della dimensione del *virtuale*, del *possibile*, e non a caso viene spesso citata una significativa connessione tra immaginario e attività di gioco. Ma questa è forse meglio ridefinibile nei termini di un'attività di esplorazione mentale di dimensioni, appunto, virtuali: un fenomeno più ampio, che può senz'altro comprendere la dimensione ludica ma anche, ad esempio, quell'attività di costruzione di scenari possibili di cui tipicamente si avvale un dirigente d'azienda come base essenziale per formulare le sue decisioni strategiche.

Ora, sembra che tale attitudine a maneggiare la dimensione della virtualità segni una delle più decisive differenze tra l'uomo e gli altri animali. Comunemente, si ascrive tale capacità all'uso del linguaggio, proprio perché il linguaggio ci rende possibile operare riferimenti a entità non reali o non presenti. Oggi riconosciamo però che il meccanismo narrativo è il nostro *primo modo* di dare un senso alla nostra esperienza (è propriamente il codice narrativo a costituire il nostro "sistema modellizzante primario"), e che esso basa il suo funzionamento proprio sulla correlazione tra stati di fatto alternativi, tipicamente connettendo stati di fatto reali e virtuali. Che questa sia al tempo stesso la base di una spiegazione del modo in cui si formano i nostri stati emotivi è certo significativo in questa sede, giacché non possiamo dimenticare che quello dell'immaginario è anche uno spazio fortemente *emozionale*.

È chiaro che questi meccanismi di connessione tra piani diversi di realtà, con la conseguente produzione di effetti di virtualità, agiscono ben oltre i limiti di quello che comunemente chiamiamo "immaginario": per esempio, sono centrali nella comunicazione giornalistica, che continuamente esplora le dimensioni del possibile, attribuendo senso a quanto accade attraverso la relazione con quanto sarebbe potuto accadere, o che è probabile che accada prossimamente, o che qualcuno pensa o si augura che accada, e così via. Lo stesso si può dire, per fare un esempio ancora più evidente, nell'ambito degli operatori di borsa, per non parlare degli studiosi delle tendenze di mercato. Si tratta, evidentemente, di aspetti fondamentali del pensiero umano, che disegnano interessanti connessioni tra attività che apparirebbero prive di qualsiasi legame o analogia.

La semiotica ha tuttavia sviluppato specifiche riflessioni teoriche, a proposito di costruzioni testuali che connettono rappresentazioni del

reale a elaborazioni di realtà alternative. E del resto, per chi si muova in prospettiva semiotica, è a questo punto immediato il richiamo all'idea chiave di Ferdinand de Saussure: quella per cui il senso di ogni cosa è percepito attraverso la differenza e lo scarto, attraverso insomma la sua *alterità*, in un gioco di connessioni con quello che un oggetto *non* è. L'applicazione di questo principio ci offre una prospettiva più profonda e più ricca sui processi dell'immaginario: questi ci si presentano infatti come un campo governato da meccanismi di *trasformazione*. Da un lato, tale prospettiva ci collega alle teorie sulla creatività, che in molti modi hanno sottolineato come l'esercizio di questa facoltà — e dunque se vogliamo la produzione di immaginario — si fondi molto più sulla variazione di quanto già esiste che non su un processo d'invenzione da zero. Dall'altro lato, facciamo riferimento a ipotesi teoriche, fondamentali in semiotica, per le quali i testi, le storie, i loro personaggi e le loro più varie figurazioni narrative sono generati primariamente attraverso dispositivi trasformativi.

Ma tutto questo ci riporta alla più interessante concezione dell'immaginario fino ad ora sviluppata in ambito semiotico: la teoria proposta da Claude Lévi-Strauss, originariamente in relazione con forme di pensiero e di espressione simbolica proprie a popolazioni preletterate (si trattava in particolare di miti, cosa per noi significativa dato che, anche in riferimento a culture contemporanee, quando si parla di immaginario il concetto di "mito" ricorre assai spesso). Riprendo dunque qui alcuni concetti, sistematizzandoli in qualche misura rispetto alle indicazioni sparse che troviamo in vari punti delle *Mythologiques*,¹ assumendoli però come punto di partenza per un'elaborazione semiotica che dovrà a mio parere essere più ampia e complessa. Lévi-Strauss riprendeva — a livello direi meramente terminologico — la distinzione di Jacques Lacan tra reale, simbolico e immaginario. In questi termini, dobbiamo intendere che:

- a) il materiale che compare in un racconto viene ascrivito all'ordine del *reale* quando corrisponde manifestamente a fatti, usi, oggetti, eccetera che troviamo nella vita reale: una forma, insomma, di riproduzione diretta;
- b) quando invece i racconti (dei generi più diversi) fanno riferimento a fatti e persone della vita reale attraverso immagini che

¹ Cfr in particolare Lévi-Strauss 1966 (pp. 177, 212, 262–63, 332, 425–26) e 1968 (p. 73). Cfr anche Ferraro 2001, pp. 299–305.

li simboleggiano in forma stilizzata o allusiva, tali elementi appartengono al piano del *simbolico*. Abbiamo a che fare spesso con forme di *metafora*, dunque di riferimento indiretto: per cui diremo che il *significato* di tali elementi rinvia a qualcosa che sta nel mondo reale, mentre il *significante* si presenta come un tipico elemento simbolico. Per intenderci, prendendo ad esempio il caso della celeberrima favola del Corvo e la Volpe, per quanto nella “realtà” le volpi non parlino e i corvi non affrontino prove di bel canto (elementi impiegati nel racconto sul lato del *significante*), ciò che questa storia *significa* — relativamente al modo in cui agiscono i meccanismi dell’adulazione, eccetera — è al contrario fin troppo parte integrante della nostra realtà. Il simbolico fa dunque entrare in campo una frattura tra piano *significante* e piano *significato*, ponendo una fondamentale distanza tra quello che si racconta e quello di cui di fatto si parla. Il simbolico rende evidente la presenza mediatrice del linguaggio che l’ordine del reale tende invece a occultare;

- c) vi sono però molti casi in cui il materiale del racconto non sembra avere con la realtà nemmeno un legame di questo genere: non soltanto, infatti, esso non riprende la realtà ma neppure si dedica a tradurla in metafore; sembra anzi inventare del tutto liberamente. Secondo Lévi-Strauss non è così, c’è invece una logica precisa: l’ordine dell’*immaginario* mantiene con il reale un legame meno diretto ma non meno effettivo. L’idea è che questi racconti si costruiscano sulla base di inversioni, o di ogni sorta di trasmutazione, obbedendo alle regole di un dispositivo complesso che ci aiuta a concettualizzare e spiegare il reale attraverso la negazione di taluni suoi tratti definitivi, o attraverso l’elaborazione di una sua immagine in negativo. I contenuti dell’*immaginario* sono dunque generati attraverso processi di manipolazione virtuale di quella che è in principio una rappresentazione dell’esperienza; ciò che ci conferma che, quando parliamo di “immaginario”, non dobbiamo pensarlo come un recipiente o un repertorio di contenuti (personaggi, storie, immagini...), bensì come uno spazio di operazioni, di *pratiche* culturalmente organizzate per la manipolazione virtuale del — tra virgolette — “reale”.

2. Un'elaborazione trasformativa.

Ci rendiamo anche conto, a questo punto, che tali pratiche danno vita a un congegno d'espressione simbolica di fatto razionale e logicamente efficiente. Ricordiamo del resto che sono oggi in molti a chiedersi se l'ideale di razionalità classico non sia in fondo una finzione o un'utopia — lo fa per esempio Wunenberger, nel libro sulla *Vita delle immagini* (1995). S'intende che il passo successivo è quello di renderci conto che noi *ragioniamo* attraverso i meccanismi dell'immaginario, e grazie a quelli prendiamo consapevolezza dell'ordine e del senso del "reale".

Anche la distinzione tra immaginario e simbolico ci apre prospettive importanti. Per fare un esempio concreto, se un film di fantascienza ci racconta di una spedizione su Marte — dunque di un evento mai avvenuto — ma gli spettatori intendono che questa storia faccia metaforicamente riferimento a un fatto di cronaca realmente avvenuto,² allora siamo qui di fronte a un'espressione simbolica e indiretta, e non nell'ambito dell'immaginario. Lo stesso vale per la citata storia del Corvo e della Volpe, che a rigore non appartiene all'immaginario, in quanto metaforizza i comportamenti tipici degli adulatori. E questo vale anche per la fiaba di Cappuccetto Rosso, che non appartiene all'immaginario se la interpretiamo come costruita per simboleggiare le paure di una ragazzina che si accosta per la prima volta al mondo della sessualità.³ È evidente che si pongono questioni teoriche complesse e che sorgono perplessità di vario genere; tra l'altro — e questa è una dimensione di riflessione molto interessante — facendo sì che a seconda della nostra percezione di una storia, e dunque del tipo di lettura che decidiamo di attribuirle, questa rientri o meno nell'ambito di quello che etichettiamo come immaginario.

La visione trasformativa di Lévi-Strauss spiega anche un aspetto certamente rilevante nella produzione testuale che assegniamo all'immaginario, cioè la sensazione del continuo *remake*,⁴ fenomeno con cui non mi riferisco all'idea riduttiva di quel "citazionismo" che ebbe la sua moda dilagante qualche anno fa, ma a una più profonda e complessa pratica di continua trasformazione, che è insieme ripresa e

² Alludo al controverso caso del film *Capricorn one*, scritto e diretto da Peter Hyams nel 1977.

³ Cfr Bettelheim 1976, pp. 162 e sgg.

⁴ Cfr Dusi e Spaziantie (a cura di) 2006.

torsione della produzione culturale precedente. Cito ad esempio uno dei più interessanti testi cinematografici ascrivibili all'immaginario, il *King Kong* di Schoedsack e Cooper, proprio perché non si può trovare in quel film quasi un solo frammento che sia, secondo le concezioni correnti, "originale", cioè che non sia manifestamente ripreso da materiali precedenti — o magari, più direttamente, ma in questo caso certo non banalmente, dalla "vita reale". Dal titolo ai pupazzi usati nelle animazioni, dai disegni delle scenografie alle varie storie che vengono cucite insieme, tutto proviene da romanzi, dipinti, incisioni, testi sacri e folclorici, oltre che, naturalmente e soprattutto, da altri film. Ma la storia che fa da cornice, la storia del regista balordo che vuole fare cinema etnografico ma finisce per fare *docufiction*, quella proviene banalmente dalla realtà, quale risentita quanto spiritosa autobiografia. E anche per questo il film tocca con eccezionale immediatezza la questione decisiva del rapporto tra rappresentazione del reale e costruzione dell'immaginario.

Perché a questo punto va detto che uno dei limiti principali della teoria lévi-straussiana sta, a mio parere, nel rischio di enfatizzare una condizione di *dipendenza* dell'immaginario, inteso quale realtà fantastica *derivata*, rispetto a un piano cognitivamente primo, solidamente fondato e come dato in partenza: discutiamo delle regole di generazione dell'immaginario, giustamente, ma mai di quelle del reale. Risultano invece preziosi i casi in cui testi che tipicamente assegniamo al reame dell'immaginario conducono una sorta di analisi critica, operata insieme sulle strutture dell'immaginario e su quelle del reale: è il caso non solo di *King Kong*, ma in maniera molto evidente di film come *Matrix*, *The Village* o *Truman Show*. Alcuni di questi s'interrogano in definitiva sulla possibilità stessa di toccare un "reale" fuori di un immaginario socialmente costruito, fuori dei media in alcuni casi, oppure fuori della narrazione elaborata dalla collettività.

Ritroviamo qui la tensione tra la prospettività di un soggetto e la pseudo-oggettiva dimensione del collettivo, ma la questione assume specificamente questa forma: posso io cogliere le cose per ciò che esse sono fuori dell'immaginario sociale che in qualche modo mi costruisce, mi definisce, e forse, alla fine, mi imprigiona? Una domanda, si noti, profondamente novecentesca; nel secolo precedente ci si sarebbe chiesti al contrario se fosse possibile all'individuo, grazie alla sua immaginazione creativa, sfuggire alla banale oggettività del mondo collettivamente condiviso. Ma all'inizio del Novecento, grazie in particolare a Durkheim e a Saussure, comprendiamo quanto la nostra rappre-

sentazione della “realtà” sia radicalmente mediata dai linguaggi, sicché in effetti non possiamo pensare, spinti magari anche dalle indicazioni di Lévi-Strauss, che esista qui un reale e là un immaginario, ma che nell'immaginario, proprio in quanto appartenenti a una collettività culturale, noi siamo, fin dal principio, irrimediabilmente immersi.

3. L'immaginario come anticipazione del reale.

Va notato che anche nel pensiero corrente l'appartenenza all'immaginario non è comunque esclusiva rispetto all'appartenenza al reale: basti osservare che fanno indubbiamente parte del nostro immaginario personaggi come Elvis Presley, Che Guevara o Marilyn Monroe, o eventi come la guerra del Vietnam o l'11 settembre, e questo ovviamente non vuol dire che tali personaggi non siano realmente esistiti, o gli eventi accaduti. Ma prendiamo il caso dell'11 settembre, su cui abbiamo sensazioni e opinioni significative e ben note. È innanzi tutto sintomatico che, pur essendo gli eventi indubbiamente reali, la loro probabilità d'accadere sfiorasse lo zero assoluto: è successo, ma è quasi inconcepibile che sia davvero accaduto. Si tratta dunque di una condizione di “realtà” del tutto speciale, segnata da una radicale eccezionalità che la colloca, in pratica, ai limiti del possibile. Certo, questo è un caso estremo, ma forse quello che collochiamo nell'immaginario presenta spesso uno statuto di realtà profondamente anomalo. Per quanto realmente esistiti, anche Marilyn, Elvis o il Che si collocano per la maggior parte delle persone in una dimensione *extra-ordinaria*, profondamente eterogenea rispetto a quella comune. Non si tratta dunque di irrealtà, ma di una più sottile alterità, di un qualche tipo di *distanza* che può essere talvolta fisica o geografica (i luoghi dell'immaginario sono spesso relegati, è vero, in aree difficilmente accessibili), ma che in altri casi ha natura puramente concettuale.

Diventa allora importante una problematica dell'*accesso*, centrata su un'eterogeneità qualitativa, su una costitutiva difficoltà di transizione tra il piano ove ad esempio si trova una ragazza anche molto bella e quello proprio a una diva assolutamente mitica, o tra un nostro giorno qualunque e l'eccezionalità dell'11 settembre 2001. La difficoltà di accesso tra un piano e l'altro rende decisivo il punto di confine: si pensi a come, fin dall'antica storia di Ulisse, è il varco delle colonne d'Ercole a fare problema, o si pensi allo specchio attraverso il quale si passa da un mondo all'altro — lo specchio che permane da

Alice fino alla ripresa esplicita di *Matrix* — o alla porta nascosta nel fondale dipinto che alla fine di *Truman Show* consente di uscire dal mondo fittizio del *reality*, o ancora al muro che circonda il mondo e che deve essere scavalcato in *The Village*, e così via. Si può anche osservare come sia diffuso il motivo della poltrona o del lettino, più o meno tecnologicamente elaborati, sui quali i protagonisti si collocano per essere collegati a una macchina, e così passare dall'una all'altra dimensione — in *Matrix*, ancora, per commutare dalla “realtà” al mondo costruito dalla matrice, in *Avatar*, per transitare dalla realtà al mondo di sogno in cui gli esseri umani si proiettano nelle creature fittizie, in *Inception*, ove letteralmente si entra e si esce dal mondo dei sogni, e si potrebbero fare molti altri esempi.

L'immaginario diventa sempre più spesso un mondo in cui si può entrare e a cui si può decidere di appartenere: non un *altrove* ma qualcosa di molto più simile a un *qui* in cui, se lo vogliamo, prendiamo residenza. Il successo di *Avatar* dipende verosimilmente, in misura determinante, da questo gioco d'inversione di prospettive, del tutto fondamentale nella costruzione complessiva del disegno della vicenda. Chi l'ha visto ricorderà del resto che il film inizia con gli occhi del protagonista che si aprono dopo un sogno e finisce con l'immagine degli occhi dello stesso personaggio che si aprono, ma non sono gli stessi occhi, e questa volta si aprono nel mondo al di là dello specchio. Non si tratta solo di una trasformazione fisica del protagonista, ma di un'inversione nei rapporti *noi/gli altri*, *il mio gruppo d'appartenenza/gli alieni*, *la realtà/il sogno*. In *Avatar*, come in *The Village* o in *King Kong*⁵ (o certe volte nella cronaca, come vedremo), è centrale il fatto che i contenuti dell'immaginario *precedano* quelli del reale. In *King Kong*, si ricorderà, il momento cruciale dello scimmione che rapisce la ragazza viene tecnicamente “provato” in anticipo: prima che ci sia, a rigore, la possibilità che questo accada, o che si possa prevederlo. Come se — questo è a mio parere il punto decisivo — come se l'immaginario invadesse la realtà e quest'ultima non fosse alla fine altro che una materializzazione di qualcosa che ha preso forma altrove, al livello di quello che comunemente chiamiamo, appunto, “immaginario”.

Ma seguiamo il ragionamento dei creatori di *King Kong*, che in effetti vale forse più di un saggio di semiotica. Ricordiamo che i due autori, Ernest B. Schoedsack e Merian C. Cooper, nella loro “reale” vita

⁵ Per un'analisi più ampia della costruzione di *King Kong*, e di altri dei film citati, rimando a Ferraro e Brugo 2008. Su *The Village*, si veda anche Ferraro 2007.

professionale erano affascinati dalla capacità del cinema di mostrarci la *realtà*, ed erano infatti autori di eccezionali documentazioni cinematografiche. L'idea è che si possa filmare ciò che normalmente non è visibile: la vita di un villaggio indigeno sperso nella foresta, gli animali selvatici in libertà, o addirittura riprendere dall'interno lo svolgersi del pellegrinaggio alla Mecca, realtà dunque letteralmente ai limiti dell'*inaccessibile*, collocate quasi oltre i confini del visibile; collocate al di là di un salto, di una *differenza* — culturale, anche — che apparve in effetti agli spettatori troppo forte, troppo estrema.

Gli spettatori, infatti, non apprezzarono queste opere di documentazione, chiedendo invece la *banalità* dell'immaginario: storie inverosimili concernenti dive che si innamorano di uomini qualunque, o divinità esotiche che, per sposarle, fanno rapire le ragazze più belle — come difatti accade in *Tabù*, il celebre film di Friedrich W. Murnau e Robert J. Flaherty del quale *King Kong* riprende, e sbeffeggia, la vicenda. Si noti il ruolo centrale attribuito all'episodio della fanciulla data in sposa al dio, dunque a questa storia di un sacrificio che i membri di un gruppo compiono a favore di un ignaro scimmione da loro stessi innalzato a divinità: una vicenda propriamente feuerbachiana, ove il dio è un essere ottuso che solo nel nostro immaginario ci governa, e al quale noi stessi decidiamo di attribuire un chimerico potere e di offrire le nostre donne più belle. L'intreccio dei due piani narrativi è rivelatore: come gli spettatori rifuggono da un cinema che mostra il reale in forma non mediata, preferendo un immaginario fondato su eroine fittizie e vicende improbabili, così i gruppi sociali si sottopongono al dominio di un immaginario da loro stessi inconsapevolmente prodotto, rinunciando in qualche modo alla loro vita "reale" a favore di un sistema di rappresentazioni popolato da divi inconsistenti e leader sessualmente depravati.⁶ Sicché gli indigeni (quelli dell'Isola del Teschio quanto quelli dell'Isola di Manhattan, s'intende) sono, in definitiva, *realmente* dominati nella loro dimensione quotidiana dalle creature dell'immaginario. Completando l'intreccio di storie, il film riprende da *The Lost World* di Arthur Conan Doyle (romanzo del 1912) la vicenda dei mostri che invadono lo spazio della modernità: King Kong terrorizza New York, si arrampica sul suo più alto grattacielo, rendendo evidente come, a livello semantico, si parli di mostri che prendono possesso del nostro spazio di vita, in una vicenda che non a caso ne lega la presenza alle logiche dell'industria e del profitto.

⁶ Cfr Ferraro 2010.

Ma ritorniamo indietro, a questo punto, ripartendo dall'immagine ormai archetipica del gorilla gigante arrampicato sull'*Empire State Building*, che molti hanno richiamato nei giorni immediatamente successivi ai fatti dell'11 settembre. Perché è decisamente significativo il fatto che molti, vedendo le riprese dell'attacco alle torri gemelle, abbiano avuto l'impressione di un *déjà vu* che riprendesse storie e immagini di fantascienza. Si sono scritti molti articoli su questo, si sono fatti molti ragionamenti; in ogni caso, c'era dunque la sensazione che questo evento in qualche misura appartenesse al nostro immaginario *prima e indipendentemente* dal suo concreto accadere. Esattamente l'idea rappresentata in storie come quella di *King Kong*: l'idea — nel caso dell'11 settembre possiamo dirlo davvero — di una realtà invasa e distrutta dai nostri peggiori incubi.

Ma questo vale forse in termini più generali: non potremmo infatti dire che anche la diva, il cantante leggendario, l'eroe rivoluzionario che sembra uscito dalla sceneggiatura di un film, non arrivino alla realtà in qualche modo *dopo*, adeguandosi a configurazioni virtuali che avevano già un posto nel nostro immaginario, e che al momento opportuno vengono proiettate in persone, o anche in luoghi od eventi, in modo che il valore e il senso che questi assumono dipende, in sostanza, dalla loro aderenza a qualcosa che li trascende? Un fenomeno del genere è del resto non a caso ben noto a livello di esperienze personali diffuse: come nel caso per cui molti dichiarano di essersi innamorati di persone reali sì, ma che avevano in mente da sempre, che avevano sempre sognato: un tipo di processo mentale, tutt'altro che futile, e che potrebbe tra l'altro in parte spiegare la sensazione diffusa, e spesso citata, per cui l'immaginario ci metterebbe di fronte alla presenza di entità in qualche modo "archetipiche".

Ed eccoci allora pronti per compiere il decisivo rovesciamento: non è la realtà a venire prima, e poi a proiettarsi, a trasformarsi, a contorcersi nella messa in opera di un immaginario inteso come sua *proiezione*. Poiché quella che chiamiamo "realtà" non è un dato neutrale di partenza, ma il risultato di un lavoro di costruzione operato sulla base di valorizzazioni, pertinenze, grammatiche narrative: sicché non è strano pensare che l'esercizio dell'immaginario per certi versi la preceda e la prepari. Forse quasi inevitabilmente, del resto, cerchiamo spesso, nell'esperienza del reale, la prova che il nostro Dio esiste, che la nostra ipotesi sul funzionamento del mondo è in effetti "vera", la nostra ossessione giustificata, le nostre prese di posizione fondate su "dati oggettivi".

La conclusione — ma dovremmo considerarla piuttosto come un'ipotesi di partenza — è che le nostre rappresentazioni del reale e dell'immaginario siano fabbricate con i medesimi materiali di costruzione. La differenza sta nel tipo di strutturazione e, come abbiamo visto, nella misura degli scarti differenziali, nell'estensione delle *distanze concettuali*. Etichettiamo come “reale”, “realistico”, “verisimile” o “fattibile” ciò che si presenta come relativamente accessibile rispetto al punto in cui siamo, ciò che si fonda su scarti differenziali limitati. Diciamo per converso “immaginario” ciò che si fonda su scarti differenziali più ampi, e di cui percepiamo una più problematica accessibilità.

Tuttavia, sappiamo bene in semiotica che la costruzione di strutture portatrici di grandi valori semantici richiede tipicamente scarti differenziali forti, mentre le piccole distanze forniscono anche piccoli valori di senso. Non ci stupisce dunque che accada di usare la dimensione dell'immaginario come uno spazio per progettare in grande, per tracciare il disegno portante delle nostre prospettive e delle nostre strutture di senso, e poi si trasferisca questo in configurazioni più modeste ma più effettivamente accessibili, che ci danno appunto la sensazione di essere più realistiche e fattibili. Ma l'azione “realistica”, senza il respiro dell'immaginario, non ha determinazioni di senso, né disegni che ne indichino la direzione.

Riferimenti bibliografici.

- Bettelheim, B. (1976) *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*, Knopf, New York (trad. it. *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Feltrinelli, Milano, 1977)
- Dusi, N. e Spaziant L. (a cura di) (2006) *Remix–Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma
- Ferraro, G. (2001) *Il linguaggio del mito. Valori simbolici e realtà sociale nelle mitologie primitive*, Roma, Meltemi
- _____. (2007) “Il senso taciuto. Semiotica e società in *The Village*”, in G. Ferraro, V. Pisanty e M.P. Pozzato, *Variazioni semiotiche*, Carocci, Roma, 2007, pp. 79–109
- _____. (2010) “God save the people! Slittamento delle strutture attanziali al centro dell'impero”, in F. Montanari (a cura di) *Politica 2.0*, Carocci, Roma, 2010, pp. 55–69
- _____. e Brugo, I. (2008) *Comunque umani*, Meltemi, Roma

- Lévi-Strauss, C. (1966) *Du miel aux cendres*, Plon, Parigi (trad. it. *Dal miele alle ceneri*, Il Saggiatore, Milano, 1970)
- _____. (1968) *L'origine des manières de table*, Plon, Parigi (trad. it. *Le origini delle buone maniere a tavola*, Il Saggiatore, Milano, 1971)
- Wunenburger J.-J. (1995) *La Vie des images*, Presses Universitaires, Strasburgo (trad. it. *La vita delle immagini*, Mimesis, Milano, 2008)